



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

# **OPTIMALISASI KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI METODE EKSPERIMEN PENCAMPURAN WARNA**



**UIN SUSKA RIAU**

**OLEH**

**NADHA MUSTIKA**

**NIM. 11619203064**

**UIN SUSKA RIAU**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**1442 H./2021 M.**



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

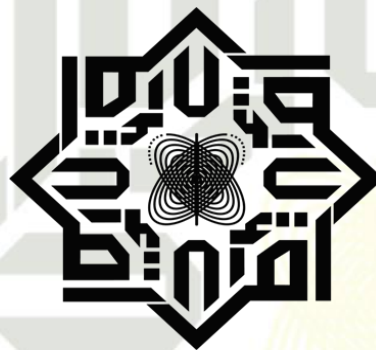
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# OPTIMALISASI KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI METODE EKSPERIMEN PENCAMPURAN WARNA

**Skripsi**

**diajukan untuk memperoleh gelar**

**Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



**UIN SUSKA RIAU**

**Oleh**

**NADHA MUSTIKA**

**NIM. 11619203064**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**1442 H./2021 M.**

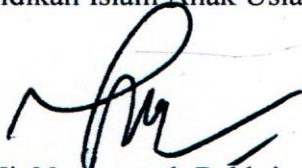
## PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Optimalisasi Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Eksperimen Pencampuran Warna*. Yang disusun oleh Nadha Mustika, NIM 11619203064 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru. 02 Jumadil Awal 1442 H  
17 Desember 2020 M

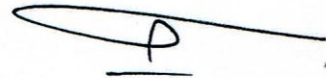
Menyetujui,

Ketua Jurusan  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag  
NIP. 197305142001122002

Pembimbing



Dra. Hj. Sariah, M.Pd  
NIP. 196507121991032001

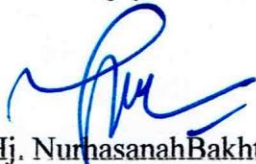
## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Optimalisasi Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Eksperimen Pencampuran Warna* yang ditulis oleh Nadha Mustika, NIM. 11619203064, telah diujikan dalam sidang munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 14 Jumadil Akhir 1442 H /27 Januari 2021 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Pekanbaru. 14 Jumadil Akhir 1442 H  
27 Januari 2021 M

Mengesahkan  
Sidang Munaqasah

Penguji I



Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.

Penguji II



Dr. Hj. Ilmiyati, M.Ag.

Penguji III



Hj. Dewi Sri Suryanti, M.S.I.

Penguji IV

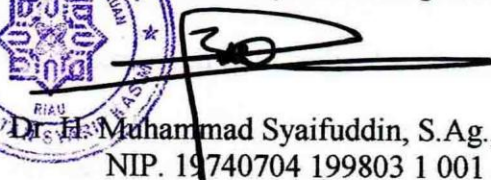


Nurkamelia Mukhtar, AH.M.Pd.



Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 19740704 199803 1 001





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR



الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى أَشْهَدُ أَنَّ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ أَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ هُوَ رَسُولُهُ. أَمَّا بَعْدُ إِلَيْهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ

Dengan segala keridhaan hati penulis bersyukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, pertolongan, kesehatan, kesempatan, kenikmatan serta limpah kasih sayang-Nya, sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya sholawat beserta salam penulis ucapkan kepada seorang tokoh yang membawa umat manusia dari alam yang gelap akan ilmu kepada alam yang terang menerang akan ilmu saat ini, yaitu Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini dengan judul: **“Optimalisasi Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Eksperimen Pencampuran Warna”**, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak memperoleh motivasi, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Terutama dari orang tua penulis yang penulis sangat cintai Ayahanda Mustafa Kamil, Ibunda Rosma Neli beserta keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan moral, motivasi, semangat dengan penuh kasih sayang, serta bantuan materi sehingga penulis bisa menyelesaikan perkuliahan dan penulis skripsi ini.

Oleh sebab itu, disini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

Prof. Dr. Suyitno, M.Ag., selaku Plt Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. H. Suryan A. Jamrah, M.A., selaku Wakil Rektor I, Dr. H. Kusnadi, M.Pd., selaku Wakil Rektor II, H. Promadi, MA., Ph.D., selaku Wakil Rektor III, beserta semua Staf Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Drs. Alimuddin, M.Ag., selaku Wakil Dekan I, Dr. Rohani, M.Pd., selaku Wakil Dekan II, Dr. Nursalim, M.Pd., selaku Wakil Dekan III Beserta semua staf Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fatimah Depi Susanty Harahap, S.Pd.I., M.A., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dra. Hj. Sariah, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.

Dr. Arbi Yasin, M. Si. selaku Penasehat Akademik (PA)

6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah menyampaikan dan memberikan ilmu pengetahuannya serta informasi sehingga memperkaya pengetahuan penulis.

7. Ayahanda Mustafa Kamil Ibunda Rosma Neli dan adek Farur Rozzy, Dhea Mustika, Daffa Aprileoni yang selalu memberi motivasi kepada penyusun agar selalu semangat untuk menyelesaikan skripsi ini. Serta doa yang tak pernah henti mereka hanturkan untuk penyelesaian skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.

Untuk sahabat-sahabat penulis, rafina damai yanti, Yosi dilla, Yona Purnama Rizki, Nurmala, Rahmawati Putri Rahayu, Ramona, Elda Saputri S.Pd dan Sahabat seperjuang Lismarianti A. Md, Farm yang selalu bersama berjuang dan memberikan support dan do'anya.

Teruntuk keluarga Besar Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia D khususnya Angkatan 2016 Kelas A, yang telah memberikan support dan doanya .

8. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas segala dukungan dan bantuan yang telah diberikan untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

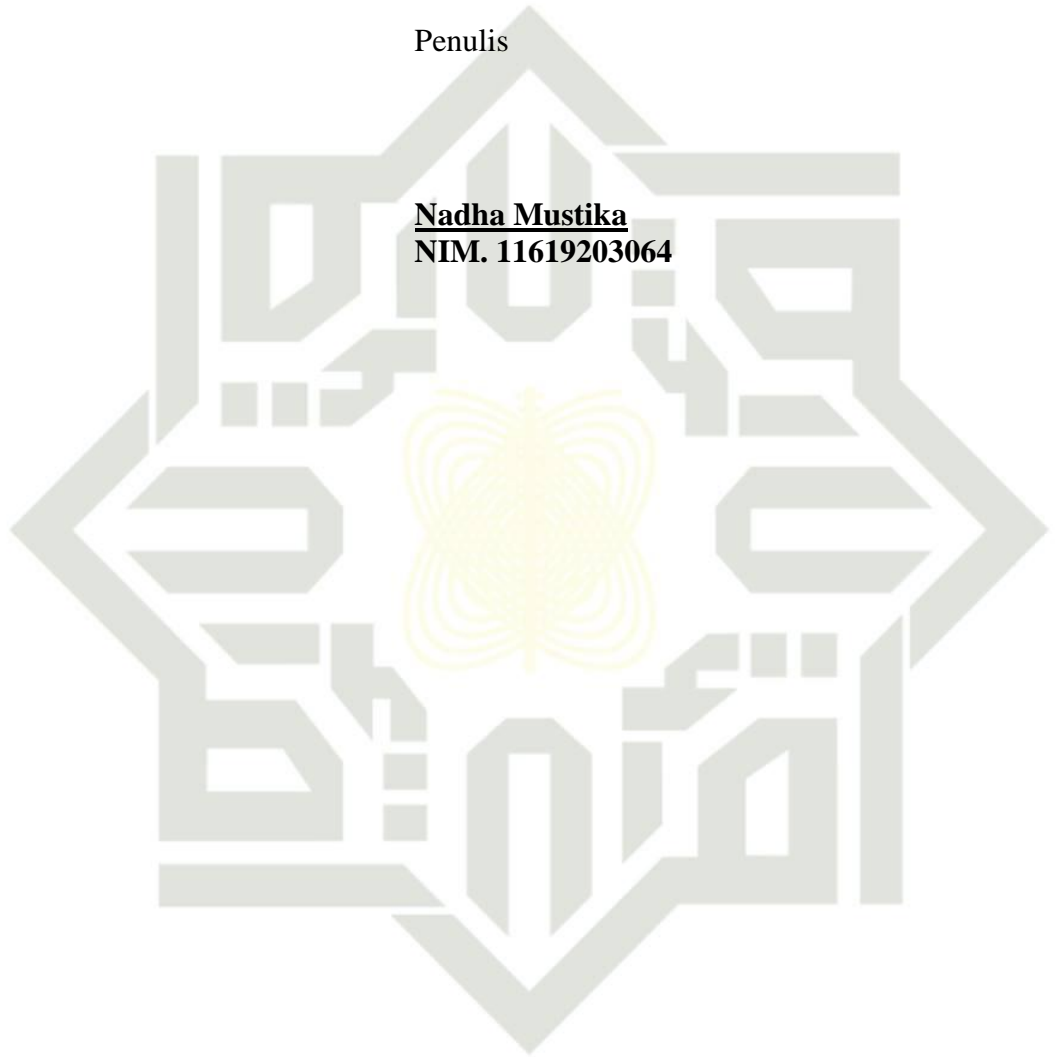
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Demikian, semoga tulisan ini mampu memberikan manfaat bagi kita semua. Semua kebaikan dan kebenaran hanya milik Allah Azza Wa Jalla. Atas bantuan, bimbingan dan dorongan beserta do'anya, penulis ucapkan terima kasih....

Pekanbaru, 17 Desember 2020

Penulis

**Nadha Mustika**  
**NIM. 11619203064**



UIN SUSKA RIAU



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PERSEMBAHAN**

Alhamdulillahirabbil'alamín...

Ya Allah sepercik ilmu telah engkau karuniakan kepadaku  
 Hanya puji syukur yang dapat ku persembahkan kepada-Mu  
 Hamba hanya mengetahui sebagian ilmu yang ada kepada-Mu  
 (Q.S Ar-Rum :41)

Terimakasih kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat serta karunianya  
 sehingga sebuah karya yang sederhana ini berhasil penulis selesaikan.

Alhamdulillah.....

Amanah ini usai sudah dengan berbagai suka dan duka  
 Serta do'a, usaha dan kesabaran yang mengiringi  
 Ayahanda dan Ibunda tercinta.....

Lautan kasihmu hantarkan aku ke gerbang kesuksesan  
 Tiada kasih seindah kasihmu  
 Tiada cinta semurni cintamu  
 Ayahanda dan Ibunda tercinta.....

Dalam derap langkahku ada tetesan keringatmu  
 Dalam cintaku ada Do'a tulusmu  
 Semoga Allah membalas budi jasamu  
 Aamiin aamiin ya rabbal 'Alamiin  
 Dengan rasa syukur yang teramat dalam,  
 Penulis persembahkan sebuah karya yang sederhana ini untuk  
 semua yang tersayang...

Dan indahny hari tak mungkin lengkap tanpa  
 adanya sahabat-shabat dan teman-temanku  
 PIAUD 2016....

Terima kasih kepada keluarga besar penulis yang tanpa kalian penulis tidak akan bisa seperti  
 ini, yang telah mengajarkan kepada penulis tentang semangat menjalani kehidupan...

Semoga dengan gelar ini membuat kalian bangga dan bahagia.  
 Semoga juga penulis bisa membahagiakan kalian hingga ke jannah.

Aamiin...

Nadha Mustika  
 Serangkai kata indah untuk  
 mereka....

17 Desember 2020



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

### **Nadha Mustika, (2020): Optimalisasi Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Eksperimen Pencampuran Warna**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Optimalisasi Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Eksperimen Pencampuran Warna. Jenis penelitian ini merupakan penelitian studi pustaka (*library research*). Sumber data penelitian ini adalah sumber data sekunder. Dengan teknik pengumpulan data riset kepustakaan. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa optimalisasi kreativitas anak usia dini melalui metode eksperimen pencampuran warna dapat dilakukan. Melalui Metode eksperimen pencampuran warna anak dapat menemukan warna baru selain dari warna hitam, warna putih, warna merah atau warna dasar lainnya. Melakukan aktivitas pencampuran warna pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan saraf otak anak. Selain memancing kepekaan terhadap penglihatan, pencampuran warna juga bermanfaat untuk meningkatkan daya fikir serta kreativitas anak. Sikap anak kreatif biasanya ditunjukan oleh minatnya yang tinggi untuk mengetahui sesuatu, oleh sebab itu kegiatan metode eksperimen pencampuran warna ini dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini menjadi lebih baik lagi. Dalam kreativitas dapat memberikan keberanian terhadap anak, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mandiri dan memiliki kepercayaan diri.

**Kata kunci:** *Kreativitas Anak Usia Dini, Metode Eksperimen Pencampuran Warna*

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRACT

Nadha Mustika, (2020): Optimizing Early Childhood Creativity Through Color Mixing Experiment Method

This study aims to determine how to optimize early childhood creativity through color mixing experiment method. This type of research is a library research (library research). The data source of this research is secondary data source. With library research data collection techniques. The data analysis technique used in this study is qualitative analysis. The results showed that the optimization of early childhood creativity through the experimental method of mixing colors can be done. Through the experimental method of mixing colors, children can find new colors apart from black, white, red or other basic colors. Doing color mixing activities in early childhood is very important for the neurological development of the child's brain. In addition to stimulating visual sensitivity, mixing colors is also useful for increasing children's thinking and creativity. The attitude of creative children is usually shown by their high interest in knowing something, therefore the activity of this color mixing experimental method can develop early childhood creativity for the better. In creativity, it can give courage to children, have high curiosity, are independent and have self-confidence.

**Key words: Early Childhood Creativity, Color Mixing Experiment Method**



## ملخص

ندها موثتاك : 2020 :تحسين الإبداع في مرحلة الطفولة المبكرة من خلال طريقة تجربة خلط الألوان

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد كيفية تحسين الإبداع في مرحلة الطفولة المبكرة من خلال طريقة تجربة خلط الألوان. هذا النوع من البحث هو بحث مكتبة (بحث مكتبة). مصدر بيانات هذا البحث هو مصدر بيانات ثانوي. مع تقنيات جمع بيانات البحوث المكتبية. تقنية تحليل البيانات المستخدمة في هذه الدراسة هي التحليل النوعي. وأظهرت النتائج أنه يمكن تحسين الإبداع في مرحلة الطفولة المبكرة من خلال الطريقة التجريبية لمزج الألوان. من خلال الطريقة التجريبية لمزج الألوان ، يمكن للأطفال العثور على ألوان جديدة بخلاف الأسود أو الأبيض أو الأحمر أو الألوان الأساسية الأخرى. تعد ممارسة أنشطة خلط الألوان في مرحلة الطفولة المبكرة أمرًا مهمًا جدًا للتطور العصبي لدماغ الطفل. بالإضافة إلى تحفيز الحساسية البصرية ، فإن مزج الألوان مفيد أيضًا لزيادة تفكير الأطفال وإبداعهم. عادة ما يظهر موقف الأطفال المبدعين من خلال اهتمامهم الكبير بمعرفة شيء ما ، وبالتالي فإن نشاط هذه الطريقة التجريبية لخلط الألوان يمكن أن يطور الإبداع في مرحلة الطفولة المبكرة للأفضل. في الإبداع ، يمكن أن يمنح شجاعة ، ولديهم فضول كبير ، ومستقلون ولديهم ثقة بالنفس



الكلمات المفتاحية: إبداع الطفولة المبكرة ، طريقة تجربة خلط الألوان

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

PURSETUJUAN .....	i
PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Penegasan Istilah .....	5
C. Alasan Memilih Judul .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORITIS</b>	
A. Pengertian Optimalisasi .....	9
B. Kreativitas .....	9
C. Metode Eksperimen .....	16
D. Kerangka Berpikir .....	29
E. Kajian Pustaka .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	33
B. Sumber Data .....	34
C. Teknik Pengumpulan Data .....	36
D. Analisa Data .....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Pengertian optimalisasi kreativitas anak usia dini melalui metode eksperimen pencampuran warna dalam pandangan pakar .....	39
B. Ciri-ciri optimalisasi kreativitas anak usia dini melalui metode eksperimen pencampuran warna .....	43
C. Optimalisasi kreativitas anak usia dini melalui metode eksperimen pencampuran warna menurut penulis .....	50
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	53
B. Saran .....	53

## DAFTAR PUSTAKA

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I PENDAHULUAN

### A Latar Belakang

Menurut Supiadi dalam Yeni Rachmawati menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada dan Kreativitas berperan penting dalam pertumbuhan anak selanjutnya. Anak usia 5-6 tahun dapat melakukan kegiatan menggambar berbagai macam bentuk yang beragam, melukis dengan berbagai cara dan objek, membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, tanah liat dan pasir), mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.<sup>1</sup>

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki usia 0-6 tahun dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Anak usia dini disebut *golden age* atau usia keemasan, hal ini dikarenakan aspek perkembangan anak usia dini akan tumbuh dan berkembang secara optimal melalui rangsangan yang diberikan oleh orang tua. Anak usia dini juga memiliki dunianya sendiri yang khas dan harus dilihat dengan kaca mata anak-anak.

Pengalaman yang dialami anak usia dini berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya. Pengalaman tersebut akan bertahan lama bahkan tidak

---

<sup>1</sup> Rahmawati dan Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreatifitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2011), h. 13,59.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dapat terhapus hanya tertutupi, suatu saat bila ada stimulasi yang memancing pengalaman hidup yang pernah dialami, efek tersebut akan muncul kembali dalam bentuk yang berbeda. Kreativitas anak yang tinggi mendorong anak belajar dan berkarya lebih banyak sehingga suatu hari mereka dapat menciptakan hal-hal baru diluar dugaan kita<sup>2</sup>

Bahkan dalam Al-Qur'an surah al-Baqarah ayat 219 juga menerangkan bagaimana sifat kreatif itu, berikut ini adalah dalilnya :

﴿ يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ ۖ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا ۚ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْاَعْفَوْ ۚ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴾

Artinya: Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: "yang lebih dari keperluan." Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir.

Dalam ayat diatas dapat dijelaskan bahwa Allah menganjurkan kita untuk selalu berfikir dalam segala hal. Pada saat kita berfikir kita akan bisa membedakan yang mana baik dan buruknya suatu hal. Dan dengan cara berfikir kreatif kita juga bisa mengembangkan diri menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

Dalam konteks kehidupan bermasyarakat, fenomena yang ada selama ini menunjukkan bahwa kreativitas masyarakat Indonesia secara umum masih dianggap rendah. Sebagai contoh, ada sejumlah kasus yang menunjukkan

<sup>2</sup>Muhammad yusri, *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bercerita Bergambar*, PG-PAUD Fakultas Ilmu pendidikan UNM, 2016



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bahwa masih banyak orang yang belum mampu menghasilkan karyanya secara orisinal, mereka masih meniru karya milik orang lain. Ketidakmampuan berkarya secara orisinal tersebut merupakan sebagian dari tanda rendahnya kreativitas.

Dunia anak adalah dunia kreativitas. Sebuah dunia yang membutuhkan ruang gerak, ruang fikir, dan ruang emosional yang terbimbing dan cukup memadai, sehingga tiga potensi dasar ini terus mengantarkan anak pada kemandirian yang akan berproses menapaki tangga kedewasaan. Aktivitas anak dalam menemukan kemampuan dirinya adalah dengan bermain.<sup>3</sup>

Menurut Conny R Semiawan, melalui bermain semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Melalui bermain anak dapat berinteraksi dan beresplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal yang baru. Melalui bermain, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Oleh karena itu, bermain bagi anak merupakan jembatan bagi perkembangan semua aspek.<sup>4</sup> Mengembangkan kemampuan berfikir, dan kreativitas secara optimal dapat dilakukan dengan memberi anak kegiatan, salah satunya dengan metode eksperimen pencampuran warna.

Menurut Ns. Roymond H. Simamora, M.Kep Metode eksperimen (percobaan) adalah suatu cara pengelolaan pembelajaran di mana siswa melakukan aktivitas percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri suatu yang dipelajarinya. Dalam metode ini siswa diberi kesempatan untuk

<sup>3</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini, Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta : Prenada Media Group ). h. 9

<sup>4</sup> Kasmadi, *Membangun Soft Skills Anak-Anak Hebat* (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 155.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengalami sendiri atau melakukan sendiri dengan mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri tentang objek yang dipelajarinya.

Pengertian warna secara fisik atau objektif adalah sifat cahaya yang dipancarkan. Warna dibentuk oleh panjang gelombang. Sedangkan secara psikologis atau subjektif, warna merupakan pengalaman indra penglihatan.<sup>5</sup> Setiap orang pasti menyukai warna, terutama anak-anak karena dunia anak adalah dunia yang paling menyenangkan, dunia warna-warni, dunia tanpa beban, dunia riang dan bernyanyi. Mengenalkan warna kepada anak dapat meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak, selain itu melalui penglihatan dalam bentuk (warna) anak dapat merasakan, mengungkapkan rasa keindahan terhadap warna tersebut dan dalam warna ini anak dapat melakukan eksperimen melalui pencampuran warna.

Dari ungkapan diatas dapat penulis jelaskan bahwa Kegiatan eksperimen pencampuran warna dapat dilakukan untuk anak-anak. Melalui metode eksperimen pencampuran warna anak akan terlatih mengembangkan kreativitas, kemampuan berfikir logis, senang mengamati, meningkatkan rasa ingin tahu dan kekaguman pada alam, ilmu pengetahuan dan Tuhan. Melalui eksperimen sederhana anak akan menemukan hal yang ajaib dan menakutkan. Hal ini penting, karena dengan rasa takjub dan kekaguman akan rahasia-rahasia alam inilah anak akan tetap menyukai kreativitas belajar.

---

<sup>5</sup> Wirania Swasty, *Serba Serbi Warna Penerapan pada Desain*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 9

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari ungkapan diatas dapat penulis jelaskan bahwa Kegiatan eksperimen pencampuran warna dapat dilakukan untuk anak-anak. Melalui eksperimen pencampuran warna anak akan terlatih mengembangkan kreativitas, kemampuan berfikir logis, senang mengamati, meningkatkan rasa ingin tahu dan kekaguman pada alam, ilmu pengetahuan dan Tuhan. Melalui eksperimen sederhana anak akan menemukan hal yang ajaib dan menajubkan. Hal ini penting, karena dengan rasa takjub dan kekaguman akan rahasia-rahasia alam inilah anak akan tetap menyukai kreativitas.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik dan berinisiatif melakukan penelitian dengan mengangkat suatu judul: **“Optimalisasi Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Eksperimen Pencampuran Warna”**.

#### B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul ini, maka penulis perlu menjelaskan istilah yang ada dalam judul ini, adapun istilah tersebut adalah sebagai berikut :

##### 1. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada, dan merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Metode Eksperimen

Metode eksperimen (percobaan) adalah suatu cara pengelolaan pembelajaran di mana siswa melakukan aktivitas percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri suatu yang dipelajarinya. Dan dari metode eksperimen Pencampuran warna perpaduan warna yang satu dengan warna yang lain sehingga menghasilkan warna baru dan membuat anak merasa penasarannya terhadap apa yang dicampurnya.

## 3. Warna

Warna secara fisik atau objektif adalah sifat cahaya yang dipancarkan. Warna dibentuk oleh panjang gelombang. Sedangkan secara psikologis atau subjektif, warna merupakan pengalaman indra penglihatan.

Maksud pengertian di atas bahwa optimalisasi kreativitas anak usia dini dapat membantu anak berfikir, menalar, dan melalui proses pengamatan melalui metode eksperimen pencampuran warna dapat melakukan aktivitas percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri suatu yang dipelajarinya

## Alasan Memilih Judul

Adapun alasan memilih judul untuk mengadakan penelitian dengan judul diatas adalah sebagai berikut:

1. Karena dunia anak adalah dunia warna warni dari metode eksperimen pencampuran warna salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini.
2. Melalui kreativitas dalam kegiatan pencampuran warna akan menumbuhkan imajinasi serta lebih berani dalam melakukan hal-hal baru.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Masalah-masalah yang dikaji dalam judul diatas, penulis mampu untuk menelitinya.
4. Lokasi penelitian dapat dijangkau oleh peneliti
5. Sepanjang pengetahuan penulis judul di atas belum diteliti dan penulis mampu untuk menelitinya.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu: Bagaimanakah optimalisasi kreativitas anak usia dini melalui metode eksperimen pencampuran warna.

#### E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

##### 1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana optimalisasi kreativitas anak usia dini melalui metode eksperimen pencampuran warna.

##### 2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian yaitu:

###### a. Manfaat Teoritis

- 1) Sebagai pendorong pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.
- 2) Sebagai informasi pengetahuan untuk meningkatkan teori tentang optimalisasi kreativitas anak usia dini melalui metode eksperimen pencampuran warna.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Manfaat praktis

- 1) Sekolah, dapat meningkatkan prestasi sekolah yang dapat dilihat dari optimalisasi kreativitas anak usia dini melalui metode eksperimen pencampuran warna.
- 2) Guru, dapat memberikan gambaran pembelajaran optimalisasi kreativitas anak usia dini melalui metode eksperimen pencampuran warna.
- 3) Anak, sebagai optimalisasi kreativitas anak usia dini melalui metode eksperimen pencampuran warna.
- 4) Peneliti selanjutnya, sebagai masukan dan bahan pertimbangan sekolah dalam mengadakan media belajar terutama tentang kreativitas anak.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### KAJIAN TEORITIS

#### A Pengertian Optimalisasi

Optimalisasi berasal dari kata optimal berarti terbaik, tertinggi, sedangkan optimalisasi berarti suatu proses meninggikan atau meningkatkan ketercapaian dari tujuan yang diharapkan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.<sup>6</sup>

Optimalisasi merupakan suatu proses untuk mengoptimalkan suatu solusi agar ditemukannya solusi terbaik dari sekumpulan alternatif solusi yang ada. Optimalisasi dilakukan dengan memaksimalkan suatu fungsi objektif dengan tidak melanggar batasan yang ada. Dengan adanya optimalisasi, suatu sistem dapat meningkatkan efektifitasnya, yaitu seperti meningkatkan keuntungan, meminimalisir waktu proses, dan sebagainya.

#### B Kreativitas

##### 1. Pengertian Kreativitas

Secara alamiah perkembangan anak berbeda beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani dan sosialnya. Selain itu, setiap anak mempunyai kemampuan tak terbatas. dalam belajar yang *inheren* (tidak dapat dicarakan) dalam dirinya untuk dapat berfikir kreatif dan produktif. Anak akan beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, perkembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan terasa

<sup>6</sup> Depdikbud. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta :Balai Pustaka, H. 628

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk berfikir kreatif, karena dengan kreativitaslah memungkinkan manusia menjadi berkualitas dan *survive* dalam hidupnya. Anak akan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mampu menghasilkan karya yang berda dari yang sudah ada sebelumnya.

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini, seperti yang dikemukakan oleh Munandar bahwa: Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya, dalam era pembangunan ini tidak dapat di pungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan Negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemua-penemuan baru dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu, perulah sikap dan prilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja tetapi, mampu menciptakan pekerjaan baru (wirausaha).

Pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses (*process*), pendorong (*press*), kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong individu berperilaku kreatif. Rhodes dalam Munandar, mengungkapkan keempat djenis definisi tentang kreativitas ini sebagai *four p's of creativity: person, process, press and product*. Kebanyakan definisi kreativitas berfokus pada salah satu dari empat P ini dengan kombinasinya. Ke empat P ini saling berkaitan: pribadi kreatif yang melibatkapn diri dalam proses kreatif, serta dukungan dan dorongan dari lingkungan, menghasilkan produk Kreatif.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Definisi kreatifitas yang menekankan dimensi *person* dikemukakan oleh Guilford, yaitu kreativitas mengacu pada kemampuan yang merupakan ciri/karakteristik dari orang-orang kreatif (*creativity refers to the abilities that are characteristics of creative people*). Jadi secara *person*, kreativitas merupakan ungkapan unik dari seluruh pribadi sebagai hasil interaksi individu, perasaan, sikap dan prilakunya.<sup>7</sup>

## 2. Ciri-ciri Kreativitas

Menurut Rachnawati dan Kurnia, 2012 ciri-ciri kreativitas terbagi atas dua yaitu:

- a. Ciri-ciri *aptitude* yaitu ciri yang berhubungan dengan kondisi atau proses berfikir seperti berikut.
  - 1) Keterampilan berfikir lancar, yaitu kemampuan mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan.
  - 2) Keterampilan berfikir luwes, yaitu kemampuan menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, serta dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
  - 3) Keterampilan berfikir orisinal, yaitu kemampuan melahirkan ungkapan yang baru, unik dan asli.
  - 4) Keterampilan memperinci (mengelaborasi), yaitu kemampuan mengembangkan, memperkaya atau memperinci detail-detail dari suatu gagasan sehingga menjadi lebih menarik.

<sup>7</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini, Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta : Kencana. 2012), h. 111,113.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Keterampilan menilai (mengevaluasi), yaitu kemampuan menentukan penilaian sendiri dan memutuskan apakah suatu pernyataan, rencana atau tindakan itu bijaksana atau tidak
- b. Ciri-ciri *non-aptitude* adalah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, motivasi atau dorongan dari dalam untuk berbuat sesuatu seperti rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil resiko dan sifat menghargai

Kedua ciri tersebut sama pentingnya. Kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian yang kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Hal ini karena kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja, tetapi juga variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya yang kreatif.<sup>8</sup>

#### c. Faktor Pendukung Kreativitas

##### 1) Waktu

Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan, konsep-konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru serta orisinal.

<sup>8</sup> Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2019), h. 11, 12

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 2) Kesempatan menyendiri

Anak dapat menjadi kreatif apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial. Singer menerangkan “anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya”.

#### 3) Dorongan Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa.

Mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak yang kreatif.

#### 4) Sarana Sarana.

Untuk bermain dan kelak sarana lainnya yang harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

#### 5) Lingkungan yang merangsang.

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.

#### 6) Hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif

Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 7) Cara mendidik anak

Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.

- 8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh oleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. Pulaski mengatakan “anak-anak harus berisik agar berfantasi”.<sup>9</sup>

#### d. Faktor Penghambat Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas, seorang anak dapat mengalami berbagai hambatan yang dapat merusak bahkan mematikan kreativitasnya. Adapun hambatan-hambatan tersebut yaitu:

- 1) Evaluasi Rogers menekankan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asik berkreasi. Bahkan menduga akan dievaluasi pun akan mengurangi kreativitas anak. Kemudian kritik atau penilaian positif apapun, walaupun dalam bentuk pujian akan dapat membuat anak kurang kreatif, jika pujian itu memusatkan perhatian pada harapan akan dinilai. Misalnya guru memberikan evaluasi dalam

<sup>9</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini, Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta : Kencana. 2012), h. 124.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bentuk angka dan tidak memberikan penjelasan serta umpan balik positif.

- 2) Hadiah Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas. Cukup banyak penelitian menunjukkan bahwa jika perhatian anak terpusat untuk mendapatkan hadiah sebagai alasan untuk melakukan sesuatu, maka motivasi intrinsik dan kreativitas mereka akan menurun.
- 3) Persaingan Kompetensi lebih kompleks dari pada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetensi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas. Misalnya dalam bentuk konteks dengan hadiah untuk pekerjaan yang terbaik, selanjutnya hal ini menimbulkan persaingan antar siswa dan siswa akan mulai membandingkan dirinya dengan siswa lain.
- 4) Lingkungan yang membatasi Belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Sebagai anak ia mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan semata-mata. Ia selalu diberitahu apa yang

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya, dan pada saat ujian harus dapat mengulanginya dengan tepat, pengalaman yang baginya amat menyakitkan dan menghilangkan minatnya terhadap ilmu. Misalnya anak tidak diberikan kesempatan untuk menggambar berbagai jenis tumbuhan yang mereka sukai dan selalu guru yang menetapkan jenis tumbuhan apa yang harus digambar anak.<sup>10</sup>

## Metode Eksperimen

### 1. Pengertian Metode Eksperimen

Metode eksperimen merupakan cara memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam mengadakan percobaan terhadap sesuatu dan mengamati akibatnya. Misalnya balon ditiup, warna di campur, air dipanaskan, tanaman disiram atau tidak disirami dan lain-lain.<sup>11</sup>

Metode pembelajaran memegang peran penting dalam mencapai tujuan belajar. Dalam menggunakan metode guru harus memilih metode yang tepat dan sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan anak. Metode eksperimen menurut Djamarah merupakan suatu hal yang melakukan percobaan dengan mengalami sendiri suatu yang dipelajari, dalam hal ini metode eksperimen dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif secara optimal,<sup>12</sup> sedangkan Roestiyah

<sup>10</sup> Masganti Sit. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Perdana publishing. 2016. h. 23-25

<sup>11</sup> Zulkifli, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Pekanbaru: Adefa Grafika, 2015), h. 44.

<sup>12</sup> Syaiful bahri Djamarah dan aswan zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 85.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengungkapkan metode eksperimen adalah salah satu cara mengajar, dimana siswa melakukan suatu percobaan tentang suatu hal, mengamati prosesnya serta menuliskan hasil percobaanya, kemudian hasil pengamatan ke kelas dan dievaluasi oleh guru.<sup>13</sup>

*It may be the clouds in yhe sky, or the birds in the undergrowth: it may the bambblee on the clover, or a spider in a web: the pollen of flower, or the ripples in a pond. It may be the softness of a fleece, the “bang!!” in a dru, or the rainbow in a soa-p film. From all arounds sounds the challenge. The question is there, the answer lies hidden, and **the child has the key.** (jos elstgeest, 1985 dalam wyne harln dkk, 1989)*

Frase diatas menjelaskan kepada kita bahwa anak memiliki kunci kehidupan. Segala macam fenomena alam dan berbagai hal permasalahan kehidupan mengundang berbagai tantangan yang mendorong anak untuk melakukan suatu percobaan atas segala keinginannya. Metode eksperimen banyak dihubungkan dengan metode pemecahan masalah antara lain dengan menggunakan laboratorioum, dan pada umumnya berkenaan dengan pembelajaran *science*. Akan tetapi pengertian laboratorium tidak perlu dibatasi dengan sebuah ruang kelas yang khusus. Sekolah modern memandang seluruh alam sekitar sekolah sebagai sebuah laboratorium (pasar ibu, 1986). Kegiatan eksperimen dapat pula dilakukan di taman kana-kanak. Melalui eksperimen anak akan terlatih mengembangkan kreativitas, kemampuan berfikir logis, senang mengamati, meningkatkan rasa ingin tau, kekaguman pada alam, ilmu pengetahuan dan Tuhan. Melalui eksperimen sederhana anak akan menemukan hal ajaib dan

<sup>13</sup> Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 80.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menabjukan. Hal ini penting, karena dengan rasa takjub dan kekaguman akan rahasia-rahasia alam inilah anak akan tetap menyukai aktifitas belajar hingga tua. Melalui eksperimen pula anak dapat menemukan ide baru ataupun karya baru yang belum pernah mereka temui sebelumnya.

Eksperimen (percobaan) yang dimaksud dalam hal ini bukanlah suatu proses rumit yang harus dikuasai anak sebagai satu cara untuk memahami konsep tentang suatu hal ataupun penguasaan anak tentang konsep dasar eksperimen melainkan pada bagaimana mereka dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu, dan mengapa sesuatu dapat terjadi serta bagaimana mereka dapat menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada dan akhirnya mereka dapat membuat sesuatu yang bermanfaat dalam kegiatan tersebut.<sup>14</sup>

Berdasarkan kajian di atas dapat di simpulkan bahwa metode eksperimen dapat membuat anak menjadi pribadi yang lebih berani dalam melakukan apapun yang ia ingin lakukan. Dengan metode eksperimen ini anak dapat menemukan hal baru yang bisa membuat dia menjadi berani dalam mencoba hal baru.dan bisa menarik kesimpulan sendiri mengenai suatu objek, keadaan atau proses sesuatu.

## 2. Tujuan Metode Eksperimen

- a. Agar anak mampu menyimpulkan fakta-fakta.
- b. informasi atau data yang diperoleh dan melatih anak merancang, mempersiapkan, melaksanakan dan melaporkan percobaan.

<sup>14</sup> Rahmawati dan Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreatifitas pada Anak Usia Taman Kanak Kanak*, (Jakarta: Kencana.2010), h. 58,59.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Melatih anak menggunakan logika induktif untuk menarik kesimpulan dari fakta, informasi atau data yang terkumpul melalui percobaan.<sup>15</sup>

### 3. Kelebihan Metode Eksperimen

- a. Membuat lebih percaya atas kebenaran atau kesimpulan berdasarkan percobaannya.
- b. Dapat membina anak untuk membuat hal yang baru dengan penemuan dari hasil percobaannya.
- c. Bermanfaat bagi kehidupannya.

### 4. Kekurangan Metode Eksperimen

- a. Metode ini lebih sesuai dengan bidang sains dan teknologi.
- b. Metode ini memerlukan berbagai fasilitas peralatan dan bahan yang tidak selalu mudah diperoleh dan mahal.
- c. Metode ini menuntut ketelitian, keuletan dan ketabahan.
- d. Setiap percobaan tidak selalu memberikan hasil yang diharapkan.<sup>16</sup>

Agar penggunaan metode eksperimen ini efisien dan efektif, maka perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Dalam eksperimen setiap siswa harus mengadakan percobaan, maka jumlah alat dan bahan atau materi percobaan harus cukup bagi tiap siswa.
- b. Agar eksperimen itu tidak gagal dan siswa menemukan bukti yang meyakinkan, atau mungkin hasilnya tidak membahayakan, maka

<sup>15</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013. h. 85

<sup>16</sup> *Ibid.* h. 84.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kondisi alat dan mutu bahan percobaan yang digunakan harus baik dan bersih.

- c. Dalam eksperimen siswa perlu teliti dan konsentrasi dalam mengamati proses percobaan, maka perlu adanya waktu yang cukup lama, sehingga mereka menemukan pembuktian kebenaran dari teori yang dipelajari itu.
- d. Siswa dalam eksperimen adalah sedang belajar dan berlatih, maka perlu diberi petunjuk yang jelas, sebab mereka disamping memperoleh pengetahuan, pengalaman serta ketrampilan, juga kematangan jiwa dan sikap perlu diperhitungkan oleh guru dalam memilih obyek eksperimen itu.
- e. Tidak semua masalah bisa dieksperimenkan, seperti masalah mengenai kejiwaan, beberapa segi kehidupan social dan keyakinan manusia. Kemungkinan lain karena sangat terbatasnya suatu alat, sehingga masalah itu tidak bias diadakan percobaan karena alatnya belum ada.

#### 5. Prosedur Metode Eksperimen

- a. Perlu dijelaskan kepada siswa tentang tujuan eksperimen, mereka harus memahami masalah yang akan dibuktikan melalui eksperimen.
- b. Memberi penjelasan kepada siswa tentang alat-alat serta bahan-bahan yang akan dipergunakan dalam eksperimen, hal-hal yang harus dikontrol dengan ketat, urutan eksperimen, hal-hal yang perlu dicatat.
- c. Selama eksperimen berlangsung guru harus mengawasi pekerjaan siswa. Bila perlu memberi saran atau pertanyaan yang menunjang kesempurnaan jalannya eksperimen.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Setelah eksperimen selesai guru harus mengumpulkan hasil penelitian siswa, mendiskusikan di kelas, dan mengevaluasi dengan tes atau tanya jawab.<sup>17</sup>

### 5. Pencampuran Warna

#### a. Pengertian warna

Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain (Sulasmi Darma Prawira). Lebih lanjut, Sadjiman Ebdi Sunyato dalam wirania swasti mendefenisikan warna secara fisik atau objektif adalah sifat cahaya yang dipancarkan. Warna dibentuk oleh panjang gelombang. Sedangkan secara psikologis atau subjektif, warna merupakan pengalaman indra penglihatan.<sup>18</sup>

Pada tahun 1831, Brewster dalam buku wirania swasty mengemukakan teori tentang pengelompokan warna. Teori Brewster membagi warna-warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier dan netral. Kelompok warna mengacu pada lingkaran warna teori Brewster dipaparkan sebagai berikut:

#### 1) Warna Primer

Warna primer adalah warna dasar yang tidak berasal dari campuran dari warna-warna lain.

<sup>17</sup> Roestiyah NK., *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2001, h. 45

<sup>18</sup> Wirania Swasty, *Serba Serbi Warna Penerapan Pada Desain*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h . 9

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2) Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil campuran dua warna primer dengan proporsi. Teori Blon Sulasmi Darma Prawira membuktikan bahwa campuran warna-warna primer menghasilkan warna-warna sekunder. Warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dan kuning. Warna hijau adalah campuran biru dan kuning. Warna ungu adalah campuran merah dan biru.

## 3) Warna Tersier

Warna tersier merupakan campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Contoh, warna jingga kekuningan di dapat dari pencampuran warna primer kuning dan warna sekunder jingga. Istilah warna tersier awalnya merujuk pada warna-warna netral yang dibuat dengan mencampur tiga warna primer dalam sebuah ruang warna. Pengertian tersebut masih umum dalam tulisan-tulisan teknis.

## 4) Warna Netral

Warna netral adalah hasil campuran tiga warna dasar dalam proporsi. Campuran menghasilkan warna putih atau kelabu dalam sistem warna cahaya aditif, sedangkan dalam sistem warna subtraktif pada pigmen atau cat akan menghasilkan coklat, kelabu atau hitam. Warna netral sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam.<sup>19</sup>

<sup>19</sup> Wirania Swasty, *Serba Serbi Warna Penerapan pada Desain*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h 9

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Munsell dalam buku Sulasmi Darma Prawira mengemukakan teori yang mendukung teori Brewster. Munsell mengatakan bahwa:

Tiga warna utama sebagai dasar dan disebut warna primer, yaitu merah (M), kuning (K), dan Biru (B). Apabila warna dua warna primer masing-masing dicampur, maka akan menghasilkan warna kedua atau warna sekunder. Bila warna primer dicampur dengan warna sekunder akan dihasilkan warna ketiga atau warna tersier. Bila antara warna tersier dicampur lagi dengan warna primer dan sekunder akan dihasilkan warna netral.

Rumus teori Munsell dapat digambarkan sebagai berikut:

Warna primer : Merah, Kuning, Biru

Warna Sekunder : Merah + Kuning = Jingga

Merah + Biru = Ungu

Kuning + Biru = Hijau

Warna Tersier : Jingga + Merah = Jingga kemerahan

Jingga + Kuning = Jingga kekuningan

Ungu + Merah = Ungu kemerahan

Ungu + Biru = Ungu kebiruan

Hijau + kuning = Hijau kekuningan

Hijau + Biru = Hijau Kebiruan

#### b. Terbentuknya warna

Menurut kejadiannya, warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* adalah warna yang berasal



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari cahaya, biasa disebut *denigan spectrum*. Warna yang lengkap dapat dijumpai dalam warna-warna pelangi. Jika semua *spectrum* cahaya dicampur maka akan dihasilkan warna putih.



Warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan, atau biasa disebut dengan pigmen. Warna pokok *subtractive* adalah sian (*cyan*), magenta, dan kuning (*yellow*), dalam computer disebut model warna CMY. Jika semua pigmen warna dicampur maka akan diperoleh warna coklat kehitaman.<sup>20</sup>



<sup>20</sup> Wirania Swasty, *A-Z Warna Interior Rumah Tinggal* (Bandung: Griya Kreasi, 2010), h.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### c. Pecampuran warna

#### 1) Kegiatan pencampuran warna

<b>Nama kegiatan</b>	Mencampur warna
<b>Tujuan</b>	Melatih mengamati perubahan, berpikir sebab akibat, dan berpikir kreatif

Alat dan bahan yang digunakan :

- a) Sediakan cat air berwarna primer (merah, biru dan kuning) dan gelas-gelas plastik serta kuas

Kegiatan:

- (1) Jika terlalu kental cat air dapat di campurkan dengan sedikit air.
- (2) Peragakan proses pencampuran warna dan biarkan anak mengamati perubahannya, misalnya warna yang di campurkan warna biru dan kuning maka akan berubah jadi warna hijau.
- (3) Setelah proses diatas kita bisa langsung tanyakan kepada anak unktuk pencampuran warna selanjutnya, maka dari itu anak-anak akan berkreasi sendiri dari kegiatan pencampuran warna yang sebelumnya mereka lihat sendiri.<sup>21</sup>

Mengenal banyak warna bagi anak usia dini merupakan hal yang paling penting untuk menunjang kecerdasan anak

<sup>21</sup> Rahmawati dan Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreatifitas pada Anak Usia Taman Kanak Kanak*, (Jakarta : Prenada Media Group 2010), h. 136.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam berbagai hal yang bersangkutan-paut dengan warna yang memiliki jumlah tak terhingga. Dalam kegiatan pencampuran warna pun bisa membuat anak bisa mengerti dengan kombinasi warna ke warna yang ada dan yang mereka ketahui.

Kegiatan mencampur warna dari satu warna dengan warna lainnya bisa membuat anak lebih mengenal banyak warna selain warna dasar seperti warna hitam, warna putih, warna merah, dan warna dasar lainnya. Kegiatan pencampuran warna sangatlah penting untuk meningkatkan daya pikir motorik anak.

Dalam kegiatan pencampuran warna ini juga bisa dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini menjadi lebih baik. Dan menjadikan anak lebih berani dalam mencoba ataupun bereksperimen dalam hal apapun.

#### d. Manfaat Pencampuran Warna

Berdasarkan pendapat dari Rachmawati, mengatakan bahwa, guru dapat meletakkan, menanamkan dasar-dasar aktivitas kreatif yang lebih mudah kepada anak, sehingga anak bisa lebih mudah menerimanya. Salah satunya dengan melakukan aktivitas pencampuran warna. Melakukan aktivitas pencampuran warna pada anak usia dini merupakan hal sangat penting bagi perkembangan saraf otaknya. Selain memancing kepekaan terhadap penglihatan, pencampuran warna juga bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak. Di samping itu, aktivitas pencampuran warna juga merupakan



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengetahuan yang mampu mendorong anak membuat suatu inovasi yang besar. Sebab, melalui kepekaan penglihatan anak akan meningkat terhadap suatu objek yang dilihatnya, sehingga anak juga akan mampu mengamati perubahan, berpikir sebab akibat, dan berpikir kreatif. Aktivitas pencampuran warna, dapat dilakukan dengan teknik mencampur setengah dari kuning dan biru pada palet cat warna untuk menggambar, sehingga menghasilkan warna hijau. Selain itu dapat juga dilakukan dengan permainan mencampur warna dengan menggunakan cat air, dengan aktivitas melukis dengan jari.<sup>22</sup>

#### e. Metode Eksperimen Pencampuran Warna terhadap Kreativitas Anak

Kreativitas anak usia dini memiliki hubungan erat terhadap metode eksperimen pencampuran warna. Dengan pencampuran warna, anak dapat menemukan warna baru dari aktifitas pencampuran warna tanpa bantuan guru. Sikap anak kreatif biasanya ditunjukkan oleh minatnya yang tinggi untuk mengetahui sesuatu. Anak senang melakukan eksperimen atau percobaan percobaan. Justru melalui eksperimen inilah anak belajar dan menemukan sesuatu. Tanpa bereksperimen, anak tidak akan tahu bahwa warna merah daicampur warna putih menjadi warna merah muda.<sup>23</sup>

Metode Eksperimen yang dilakukan anak pada dasarnya adalah aktivitas bermain yang tidak disengaja membuahakan pelajaran. Dengan aktivitas ini, anak tumbuh menjadi manusia yang tidak pantang

<sup>22</sup> Sukatmi, *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pencampuran Warna dengan Media Cat Air pada Kelompok A Tk. Kartika Rungkut* Surabaya

<sup>23</sup> *Ibid*, H 85

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyerah, ulet, mandiri dan banyak tau segala sesuatu. Untuk itu, biarkanlah anak bermain menurut cara dan kemauannya sendiri.

**f. Optimalisasikan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Eksperimen Pencampuran Warna**

Dilakukan dengan langkah-langkah Pembelajaran Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen (Percobaan Sederhana) dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Mengembangkan kemampuan mengenal warna dapat dilakukan melalui metode eksperimen. Eksperimen yang dilakukan berupa percobaan sederhana. Percobaan sederhana sangat berhubungan dengan kreativitas. Langkah-langkah yang dapat dilakukan adalah:

- 1) Kegiatan awal
  - a) Sebelum masuk kelas guru menyiapkan alat dan bahan. Alat dan bahan eksperimen (percobaan) di antaranya pewarna makanan berwarna primer (merah, kuning, biru), gelas-gelas plastik dan kuas.
  - b) Anak-anak bernyanyi dan bermain tepuk dengan bimbingan guru sesuai dengan tema, guna untuk membangkitkan semangat anak.
  - c) Apersepsi sesuai dengan tema pada bulan tersebut.
  - d) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada anak mengenai pengetahuan dan pengalamannya tentang tema tersebut.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 2) Kegiatan inti

- a) Jelaskan kepada anak kegiatan apa yang akan dilakukan pada hari itu.
- b) Tunjukkan alat dan bahan yang akan digunakan selama pembelajaran.
- c) Anak diminta untuk mencampur warna, berikan kesempatan kepada anak untuk melakukan percobaan sederhana dan biarkan anak untuk mengamatinnya. Dalam pelaksanaan percobaan sederhana guru memancing pengetahuan anak tentang macam-macam warna dengan memberi pertanyaan tentang warnawarna yang ditemukan anak.
- d) Setelah selesai melakukan percobaan guru kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk mengkomunikasikannya secara lisan hasil temuannya.

#### 3) Kegiatan penutup

Pada kegiatan ini dilakukan recalling terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Anak beserta guru mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan pada hari itu.<sup>24</sup>

#### B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah suatu pola analisis yang dibuat untuk menjabarkan atau memberikan batasan-batasan terhadap konsep teoritis telah

<sup>24</sup> Eka Meiliawati. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen Pada Anak Usia 3-4 Tahun di Kb Melati Putih Jetis Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta. 2015



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ditampilkan terlebih dahulu agar tidak terjadi kesalahpahaman dan sekaligus juga untuk memudahkan dalam penelitian. Selain itu, kerangka berfikir dapat memberikan batasan terhadap kerangka teoritis yang ada agar lebih mudah untuk dipahami, diukur, dan dilaksanakan peneliti dalam mengumpulkan data yang akurat.

Mengenal banyak warna bagi anak usia dini merupakan hal yang paling penting untuk menunjang kecerdasan anak. Anak dapat mengembangkan berbagai hal yang berhubungan dengan warna yang memiliki jumlah yang tak terhingga. Dalam kegiatan pencampuran warna bisa membuat anak mengerti dengan kombinasi warna yang ada dan warna yang mereka ketahui.

Kegiatan metode eksperimen pencampuran warna dari satu warna dengan warna lainnya bisa membuat anak lebih mengenal banyak warna selain warna dasar seperti warna hitam, warna putih, warna merah dan warna dasar lainnya. Kegiatan dengan metode eksperimen tentang pencampuran warna mampu memberikan kondisi belajar yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir dan kreativitas secara optimal. Anak diberi kesempatan untuk mengalami sendiri kegiatan mencampur warna, anak mengamati langsung proses perubahan ketika warna dicampur dan menarik kesimpulan sendiri mengenai perubahan warna yang terjadi.

Dalam kegiatan metode eksperimen pencampuran warna ini juga bisa dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini menjadi lebih baik lagi. Dalam kreativitas dapat memberikan keberanian terhadap anak, memiliki rasa

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ingin tahu yang tinggi, mandiri dan memiliki kepercayaan diri. Dari pengalaman baru anak akan mengetahui pencampuran warna merah dengan putih menjadi warna merah muda. Sehingga anak akan lebih tertarik melakukan suatu metode eksperimen.

#### Kajian Pustaka

1. Sukatmi “Peningkatan kreativitas anak melalui pencampuran warna dengan media cat air pada kelompok A tk kartika rungkut surabaya” Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi dengan jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Sedangkan analisis data dilakukan dengan tehnik presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui pencampuran warna dengan media cat air merupakan salah satu media alternatif untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak, karena dengan cat air mempunyai kelebihan tidak berbau, mudah dibersihkan dan mudah kering, bahkan mudah tercampur dengan air.<sup>25</sup>
2. Aisyah “Permainan warna berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini” Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tehnik check list dan observasi dengan jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Sedangkan analisis data dilakukan dengan tehnik pre test dan post test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak begitu bergairah dan bersemangat saat melakukan berbagai kegiatan permainan warna

<sup>25</sup> Sukatmi, *Peningkatan Kreatifitas Anak Melalui Pencampuran Warna dengan Media Cat Air Kelompok A TK Kartika Rungkut Surabaya* (Surabaya, 2011).

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sehingga dari satu anak yang muncul tergolong kreatif saat pre test (sebelum kegiatan permainan warna) dan dapat meningkat sesudah kegiatan permainan warna (saat *post test*).<sup>26</sup>

3. Meyta Diah Wulansari; Marijono; dan Deditiani Tri Indrianti “Pengaruh Metode Pencampuran Warna terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di Paud Berlian Bondoyudo Kabupaten Lumajang Tahun Pelajaran 2013/2014” Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji t-test. Hasil penelitian untuk membentuk kreativitas pada anak usia pada pencampuran warna dini dapat dilakukan dengan dengan cara, mengenalkan warna dasar kepada anak usia dini seperti merah, kuning, biru, putih, dan hitam. Mengenalkan warna primer kepada anak usia dini seperti hijau, orange, merah muda, ungu, dan abu-abu.

Adapun persamaan penelitian Sukatmi, Aisyah, Meyta Diah Wulansari dengan penelitian yaitu sama-sama ingin mengoptimalkan kreativitas anak usia dini melalui metode pencampuran warna, sedangkan bedanya terletak di bagian metode penelitian, dengan menggunakan tindakan kelas. Sedangkan peneliti menggunakan *Library Research*.<sup>27</sup>

<sup>26</sup> Aisyah, *Permainan Warna Berpengaruh terhadap Kreatifitas Anak Usia Dini* (Surabaya, 2017).

<sup>27</sup> Meyta Diah Wulandari, *Pengaruh Metode Pencampuran Warna terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*. Universitas jember (UNEJ). 2014



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis riset kepustakaan (*library research*), yang disebut dengan riset kepustakaan atau sering juga disebut studi pustaka, ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian.<sup>28</sup> Sedangkan menurut Mahmud dalam bukunya *Metode Penelitian Pendidikan* menjelaskan bahwa penelitian kepustakaan yaitu jenis penelitian yang dilakukan dengan membaca buku-buku atau majalah dan sumber data lainnya untuk menghimpun data dari berbagai literatur, baik perpustakaan maupun di tempat-tempat lain.<sup>29</sup>

Penelitian kepustakaan berisi teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian. Pengkajian mengenai konsep dan teori yang digunakan berdasarkan literatur yang tersedia, terutama dari artikel-artikel yang dipublikasikan dalam berbagai jurnal ilmiah. Kajian kepustakaan berfungsi membangun konsep atau teori yang menjadi dasar studi penelitian untuk melihat fenomena secara sistematis, melalui spesifikasi hubungan antara variabel, sehingga dapat berguna untuk menjelaskan dan meramalkan fenomena. Kajian kepustakaan juga digunakan untuk perumusan hipotesis yang diuji melalui pengumpulan

<sup>28</sup> Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2008), h. 3

<sup>29</sup> Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), h. 31.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

data adalah teori substantif yaitu teori yang lebih fokus berlaku untuk obyek yang akan diteliti.<sup>30</sup>

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa penelitian kepustakaan tidak hanya kegiatan membaca dan mencatat data-data yang telah dikumpulkan. Tetapi lebih dari itu, peneliti harus mampu mengolah data yang telah terkumpul dengan tahap-tahap penelitian kepustakaan.

#### B. Sumber Data

Dilihat dari kedekatan isi, literatur dapat dikalsifikasikan menjadi dua. Pertama sumber primer (*primary source*) dan kedua sumber sekunder (*secondary source*). Sumber primer adalah karangan asli yang ditulis oleh seseorang yang melihat, mengalami, atau mengerjakan sendiri. Bahan literatur semacam ini dapat berupa buku harian (*autobiografi*), tesis, disertasi, laporan penelitian dan hasil wawancara. Sedangkan yang dimaksud dengan sumber sekunder (*secondary source*) adalah tulisan tentang penelitian orang lain, tinjauan, ringkasan, kritikan, dan tulisan-tulisan serupa mengenai hal-hal yang tidak langsung disaksikan atau dialami sendiri oleh peneliti. Bahan literatur sekunder terdapat di ensiklopedia, kamus, buku pegangan, abstrak, indeks, dan buku teks.<sup>31</sup> Sumber data yang merupakan bahan tertulis terdiri atas sumber data primer dan sumber data sekunder sebagai berikut:

<sup>30</sup> V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis, & Mudah Dipahami*, (Yogyakarta : Pt. Pustaka Baru, 2014), h. 57

<sup>31</sup> Rini Windharti, *Penelitian Sosial* (Yogyakarta : Istana Media, cetakan 2018 ), h. 88

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 1. Sumber Data Primer

Sumber data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian sebagai sumber informasi yang dicari. Data ini disebut juga dengan data tangan pertama.<sup>32</sup> Atau data yang langsung yang berkaitan dengan obyek riset. Data primer penelitian, yaitu :

- a. Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini, Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta : Prenada Media Group.
- b. Roestiyah NK., *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2001.
- c. Wirania Swasty, *Serba Serbi Warna Penerapan pada Desain*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017).

## 2. Sumber Data Sekunder

Adapun sumber data sekunder adalah data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subyek penelitiannya.<sup>33</sup> Dalam studi ini data sekundernya adalah buku-buku yang mendukung penulis untuk melengkapi isi serta interpretasi dari buku dari sumber data primer. Data sekunder dari penelitian, yaitu :

- a. Aisyah, 2017. *Jurnal Permainan Warna Berpengaruh terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*. Surabaya,
- b. Eka Meiliawati. *Jurnal Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen pada Anak Usia 3-4 Tahun di Kb Melati Putih Jetis Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta. 2015.

<sup>32</sup> Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 91

<sup>33</sup> *Ibid*, h. 91



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Meyta diah wulandari, jurnal *Pengaruh Metode Pencampuran Warna terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*. Universitas Jember (UNEJ). 2014
- d. Masganti Sit. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Perdana Publishing. 2016.
- e. Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2019.
- f. Roestiyah NK., *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2001.
- g. Wirania Swasty, *A-Z Warna Interior Rumah Tinggal*, Bandung: Griya Kreasi, 2010.

### C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Sumber data ialah subjek atau objek penelitian dimana darinya akan diperoleh data.<sup>34</sup> Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.<sup>35</sup>

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode :

#### 1. Penelitian Pustaka (*Librar Research*)

Teknik kepustakaan adalah penelitian kepustakaan yang dilaksanakan dengan cara membaca, menelaah dan mencatat berbagai

<sup>34</sup> Johni Dimiyati, *Metodelogi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), h. 39

<sup>35</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 308

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

literature atau bahan baca yang sesuai dengan pokok bahasan, kemudian disaring dan di tuangkan dalam sebuah pemikiran secara teoritis. Teknik ini di lakukan guna untuk optimalisasi kreativitas anak usia dini melalui metode eksperimen pencampuran warna.<sup>36</sup>

### 2. Mengakses Situs Internet (Website)

Metode ini dilakukan dengan menelusuri website/situs yang menyatakan berbagai data dan informasi yang berhubungan dengan penelitian, yaitu mengenai jurnal-jurnal yang berguna untuk di jadikan sebagai referensi bagi peneliti.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara yang dilakukan untuk menyelidiki dokumen-dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat dari pencatatan sumber-sumber informasi khusus dari karangan/tulisan, buku, undang-undang dan sebagainya.

### Analisa Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.<sup>37</sup> Dengan kata lain bahwa analisis data adalah suatu proses. Proses analisis data pada dasarnya

<sup>36</sup> Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Research*, (ALUMNI, Bandung, 1998), h. 78

<sup>37</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2007), h.334

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sudah mulai dikerjakan sejak pengumpulan data dilakukan dan dikerjakan secara intensif. Analisis meliputi penyajian data dan pembahasan dilakukan secara kualitatif konseptual.

Adapun alur yang digunakan dalam menganalisis data adalah sebagai berikut :

1. Analisis deskriptif

Metode analisis deskriptif yaitu usaha untuk mengumpulkan dan menyusun suatu data, kemudian dilakukan analisis terhadap data. Analisis deskriptif yakni data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka.

2. *Content analysis* atau analisis isi

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi, dimana data deskriptif sering hanya dianalisis menurut isinya. Peneliti melakukan analisis terhadap sumber data yang kemudian menjabarkannya dalam laporan penelitian yang telah disusun sebelumnya.<sup>38</sup>

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah yang terakhir adalah menyimpulkan data-data yang memungkinkan diperoleh keabsahan hasil penelitian. Dari awal peneliti harus berusaha mencari makna data yang dikumpulkannya. Dari data yang telah diperoleh maka peneliti mencoba menarik kesimpulan yang biasanya masih kabur, diragukan, tetapi dengan bertambahnya data, maka kesimpulan itu akan lebih jelas. Jadi kesimpulan harus senantiasa diverifikasi selama penelitian berlangsung.

<sup>38</sup> Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, ( Jakarta : CV.Rajawali,1983), h. 94



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB V

### PENUTUP

#### Kesimpulan

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang optimalisasi kreativitas anak usia dini melalui metode eksperimen pencampuran warna. Maka dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen pencampuran warna dapat meoptimalisasikan dalam meningkatkan kreativitas anak dan membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif secara optimal karena metode eksperimen merupakan suatu cara pengolahan pembelajaran di mana anak melakukan aktifitas percobaan mengalami dan membuktikan sendiri suatu yang dipelajarinya. Dalam metode pencampuran warna ini anak juga diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri dengan mengikuti suatu proses, baik itu mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri tentang objek yang dipelajarinya.

#### Saran

Berdasarkan hasil penelitian Pustaka atau *Library Research* yang telah dilakukan, maka penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kepada orang tua harus memperhatikan pada masa-masa awal perkembangan anak, terutama masa usia dini yaitu masa usia lahir sampai enam tahun. Karena pada usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, yang dapat menjadi bekal bagi tumbuh kembangnya anak pada usia-usia selanjutnya.

2. Kepada para guru disarankan untuk dapat membimbing dan memberi motivasi pada anak agar berani dalam kegiatan apapun serta lebih kreatif dalam memilih metode pembelajaran ataupun kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan pada anak usia dini.
3. Kepada peneliti lain hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai bahan perbandingan atau sumber acuan.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini, Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta : Prenada Media Group ).
- Aisyah, *Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreatifitas Anak Usia Dini* (Surabaya, 2017).
- Depdikbud. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta :Balai Pustaka
- Eka Meiliawati. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen Pada Anak Usia 3-4 Tahun di Kb Melati Putih Jetis Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta. 2015
- Johni Dimiyati, *Metodelogi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013)
- Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Research*, ALUMNI, Bandung, 1998
- Kasmadi, *Membangun Soft Skills Anak-Anak Hebat* Bandung: Alfabeta, 2012
- Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2011
- Masganti Sit. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Perdana publishing. 2016
- Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2008
- Meyta Diah Wulandari, *Pengaruh Metode Pencampuran Warna Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*. Universitas jember (UNEJ). 2014
- Muhammad Yusri, *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bercerita Bergambar*, PG-PAUD Fakultas Ilmu pendidikan UNM, 2016
- Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2019
- Rahmawati dan Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreatifitas Pada Anak Usia Taman Kanak Kanak* Jakarta: Kencana, 2011
- Rini Windharti, *Penelitian Sosial* (Yogyakarta : Istana Media, cetakan 2018
- Roestiyah NK., *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2001Roestiyah NK., *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2001
- Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2007

Sukatmi, *Peningkatan Kreatifitas Anak Melalui Pencampuran Warna Dengan Media Cat Air Kelompok A TK Kartika Rungkut Surabaya* (Surabaya, 2011).

Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, ( Jakarta : CV.Rajawali,1983)

Syaiful Bahri Djamarah dan aswan zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013)

Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis, & Dan Mudah Dipahami*, (Yogyakarta : Pt. Pustaka Baru, 2014)

Wirania Swasty, *A-Z Warna Interior Rumah Tinggal* (Bandung: Griya Kreasi, 2010)

\_\_\_\_\_, *Serba Serbi Warna Penerapan Pada Desain*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017

Zulkifli, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* Pekanbaru: Adefa Grafika, 2015

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## RIWAYAT HIDUP



Nadha Mustika lahir di Danau Bingkuang pada tanggal 01 September 1997. Penulis merupakan anak pertama dari bapak Mustafa Kamil dan ibu Rosma Neli. Penulis mempunyai 3 adek yaitu Fahrur Rozzy, Dhea Mustika dan Daffa Aprileoni. Penulis menyelesaikan sekolah dasar di SDN 002 Pulau Permai pada tahun 2009, Melanjutkan pendidikan di SMP IT ARROYAN tamat pada tahun 2012, melanjutkan pendidikan di SMAN 1 TAMBANG tamat pada tahun 2015, dan selanjutnya penulis diterima sebagai mahasiswa program studi pendidikan islam anak usia dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tahun 2016.

Waktu demi waktu telah terlewati, pada tanggal 27 januari 2021 penulis berhasil memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Sarjana Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau